

GPU Particle System, Abgabe bis 11.5.2021

- 1) Drei verschiedene Typen von Partikeln (frei wählbar)
- 2) Update Rate des Systems interaktiv einstellbar
- 3) Geometrie im Hintergrund beliebig (auch MC Geometrie möglich)
- 4) Mittels Mausklick wird der Emitterpunkt des Partikelsystems ausgewählt. Verwendung des kd-Trees aus dem 1. Semester ist möglich.